

PENGUNAAN METODE DRAMATISASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK INTERNALISASI NILAI KEPAHLAWANAN MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL

Yudi Hartadi, Sutini Ibrahim, M. Syukri

Program Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Untan, Pontianak

Email : y.hartadi@yahoo.co.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode dramatisasi dalam pembelajaran sejarah untuk menginternalisasikan nilai-nilai kepahlawanan melalui media audio visual di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan jenis penelitian pengembangan, pendekatan kualitatif naturalistik, dan analisis data kualitatif. Simpulan penelitian ini berupa temuan bahwa metode dramatisasi melalui media audio visual adalah metode yang baik dalam pembelajaran sejarah untuk menginternalisasikan nilai-nilai kepahlawanan kepada para pebelajar. Secara khusus terdapat (1) kiat-kiat metode dramatisasi berupa siasat, desain dan validasi produk, (2) Adegan-adegan film (media audio visual) dipilih yang dapat membangun nilai kepahlawanan (3) Skenario pembelajarannya terdiri dari matrik komponen-komponen Pembelajaran, tabel konten, preskripsi tugas belajar, *story board*, dan *flow chart* sikap kepahlawanan. (4) Ungkapan perasaan pebelajar berupa terharu, iba, sedih, simpati, menyayat hati, tegar, sehingga menggugah perasaan dan berkarya nyata terungkap karena metode ini. Peneliti menyarankan agar sekolah menengah atas menggunakan metode atau media khusus seperti metode dramatisasi dengan media audio visual ini.

Kata kunci : dramatisasi, internalisasi, kepahlawanan, audio-visual.

Abstract: This study aimed to describe the use of dramatization method of teaching history to internalize the values of heroism through audio-visual media in Senior High School 1 mempawah Hilir. The method in this research is descriptive research type development, naturalistic qualitative approach and analysis of qualitative data. The conclusions of this research is the finding that the method of dramatization through audio-visual media is a good method of teaching history to internalize the values of heroism to the learners. In particular there is (1) tips dramatization methods such tactics, design and validation of the product, (2) scenes of the film (audio-visual media) is selected to build the value of heroism (3) learning scenario consists of matrix components Learning, tables of content, prescription task of learning, story board, and a flow chart heroism. (4) The expression feeling learners be moved, compassion, sadness, sympathy, heartbreaking, brave, so evocative of the feelings and the real work is revealed because this method. Researchers suggest that high school using such methods or special media dramatization method with audio-visual media.

Keywords : dramatization, internalization, heroic, audio-visual

Pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA). Pelajaran sejarah tetap saja diperlukan, tidak hanya di jenjang pendidikan menengah tetapi juga pendidikan dasar dan tinggi. Pada kurikulum 2013 yang merupakan kelanjutan dari kurikulum sebelumnya ini, sejarah bahkan menempati salah satu mata pelajaran yang jamnya sangat banyak. Hal ini menunjukkan betapa prioritasnya pelajaran ini pada saat ini. Pelajaran Sejarah di SMA menjadi 2 (dua) mata pelajaran yaitu Sejarah Indonesia yang merupakan mata pelajaran Wajib A dan mata pelajaran Sejarah yang merupakan peminatan.

Pendidikan Sejarah sepertinya sekarang semakin diperhatikan walaupun belum termasuk dalam Ujian Nasional. Tentu yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah ini adalah perlunya kembali menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, nasionalisme, persatuan dan kesatuan, karena nilai-nilai tersebut yang mulai kelihatan luntur. Hal ini terbukti dengan lunturnya budaya bangsa yang telah ditanamkan oleh para pahlawan kita seperti saling menjelekkan, saling menjatuhkan, kurangnya tenggang rasa, semangat kebersamaan atau persatuan dan kesatuan mulai menurun, mudah dan banyaknya terjadi kerusuhan dan saling menjatuhkan bahkan sepertinya tidak ada lagi rasa ingin mengisi kemerdekaan ini dengan semangat yang telah ditanamkan sejak sumpah pemuda pada tahun 1928 yang telah lama berlalu. Sangat tidak diharapkan kalau peristiwa seperti ini terjadi di kalangan pelajar, maka itulah perlu ada sebuah cara yang tepat agar para pelajar / pebelajar di sekolah memiliki karakter atau sikap yang baik seperti nilai-nilai kepahlawanan.

Penyampaian nilai-nilai kepahlawanan kepada pebelajar juga harus mempunyai cara atau metode tersendiri agar benar-benar diresapi atau tertanam dalam diri peserta didik yang didalam masyarakat mereka adalah generasi muda penerus bangsa, dan bangsa ini akan menjadi besar atau tidak juga merekalah yang menentukan. Sebagaimana Soekarno sebagai presiden Indonesia yang pertama pernah berkata bahwa “bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak melupakan sejarah dan menghargai jasa-jasa pahlawannya”. Pendidikan sejarahlah yang diharapkan merupakan salah satu yang akan membawa mereka mengusung bangsa ini menjadi bangsa yang besar dengan segala perjuangan belajar dan memiliki karakter yang baik.

Namun sesungguhnya yang diinginkan dalam pembelajaran itu adalah perolehan belajar yang tidak saja diakhir PBM tetapi juga dalam PBM itu sendiri, oleh sebab itulah biasanya dikenal juga dengan penilaian proses. Penilaian tersebut tidak saja pengetahuan tetapi juga keterampilan dan yang lebih utama adalah sikap pebelajar (Afektif) dan kinerja. Nilai-nilai kepahlawanan merupakan bagian dari sikap dan kinerja yang diharapkan didapat oleh pebelajar dalam pembelajaran sejarah.

Upaya untuk mewujudkan perolehan belajar berupa sikap kepahlawanan baik bagi pebelajar melalui metode dramatisasi tentu sesuatu yang tidak mudah karena media yang di desain dalam dramatisasi ini harus sesuai dengan fakta, gambar/film asli maupun film yang diperankan serta hal-hal yang telah pahlawan tersebut perjuangkan demi bangsa ini dan media yang digunakan dalam upaya

menyampaikan pesan metode ini tidak terlepas dengan kemajuan *ICT (information and communication technology)* yaitu melalui media audio visual.

Pembelajaran dengan menggunakan metode dramatisasi tentu berkeinginan tercapainya keberhasilan dalam menginternalisasikan nilai kepahlawanan pebelajar sebagai wujud perolehan belajar sejarah pada ranah sikap. Selama ini mungkin kita pernah dengar istilah bermain peran atau sosiodrama dalam pembelajaran, tetapi istilah dramatisasi lebih luas dan tentu dapat dimodifikasi dengan berbagai bentuk terutama dengan menggunakan media audio visual. Oleh sebab itu peneliti mencoba di dalam pembelajaran sejarah ini meneliti tentang penggunaan metode dramatisasi dalam pembelajaran sejarah untuk menginternalisasikan nilai kepahlawanan melalui media audio visual. Metode ini diterapkan di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir sebagai sekolah menengah yang dianggap mudah dimasuki pengaruh globalisasi karena berada di pusat kota pemerintahan Kabupaten Mempawah.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Dramatisasi

Metode Dramatisasi dalam penelitian ini merupakan suatu metode atau cara dalam menyampaikan pesan yang dikemas dalam film (media audio visual) yang memuat film/video dan narasi kepahlawanan dan pengkhianat bangsa sehingga dapat menggugah emosi atau perasaan dan hati nurani seseorang akan nilai baik, buruk, ataupun mulia. Dalam penelitian ini menggunakan tokoh-tokoh pahlawan dan yang dianggap pengkhianat.

b. Internalisasi Nilai

Internalisasi Nilai pada penelitian ini adalah proses menjadikan Nilai (nilai yang baik yang terdapat dalam sifat, sikap, ataupun karakter seorang tokoh) sehingga tertanam (mendarah daging) kedalam jiwa atau diri individu (pebelajar).

c. Kepahlawanan

Kepahlawanan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perolehan belajar pebelajar berupa karakter / sikap mulia seperti yang dimiliki seorang pahlawan bangsa seperti : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, dan dalam penelitian ini nilai kepahlawanan dapat pula timbul seperti : Keberanian, Rela berkorban, Membela kebenaran dan Keadilan, dan ksatria, bahkan sikap kepahlawanan lain yang muncul di lapangan.

d. Media Audio Visual

Media Audio Visual dalam penelitian ini dimaksudkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pebelajar atau dapat berupa presentasi konten dengan menggunakan kata-kata atau suara (audio) dan gambar-gambar atau film/video (visual).

Penelitian ini akan menyelesaikan masalah belajar yang berarti juga akan membahas tentang kegiatan belajar dan Pembelajaran yang tentu tidak akan

terlepas dari teori Belajar. Belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne (1990: 2) :

learning is change in human disposition or capability that persists over a period of time and is not simply ascribe to processes of growth. The kind of change called learning exhibits itself as a change in behavior, and the inference of learning is made by comparing what behavior, and the inference of learning is made by comparing what behavior was possible before the individual was placed in a learning situation and what behavior can be exhibited after such treatment.

Pendapat Gagne tersebut menyatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam disposisi manusia atau kemampuan yang bertahan selama periode waktu dan tidak hanya menganggap proses pertumbuhan. Jenis perubahan yang disebut pameran belajar itu sendiri sebagai perubahan perilaku. Jika pendapat ini dihubungkan dengan penelitian yang akan dilakukan, perubahan tingkah laku dimaksud adanya nilai kepahlawanan pebelajar. Selain itu dalam penelitian ini model kerangka konsep yang dijadikan sebagai landasan berpikir digunakan urutan teori di ruang lingkup yang kadang luas (*grand theory*) yaitu yang dikemukakan oleh R. M. Gagne dan M. P. Driscoll (2001: 9) yang dikenal dengan teori pemrosesan bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi tersebut terdapat 2 faktor yaitu internal (didalam diri individu tersebut) dan eksternal yang terdapat di lingkungan (diluar individu yang bersangkutan). Faktor internal tidak dapat diamati, dimanipulasi, dirancang, seperti proses berpikir, merasa, emosional, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal (lingkungan) dapat diamati, dimanipulasi atau dirancang. Agar terjadi proses belajar yang optimal dalam diri individu (internal) maka faktor eksternal dirancang secara profesional berdasarkan teori, pengalaman, praktek-praktek, dan hasil-hasil penelitian ilmiah.

Berdasarkan konsep tersebut, maka dalam penelitian ini, salah satu faktor eksternal yang dirancang adalah sumber belajar yang diamati dalam media Audio visual berupa film, *picture slide show*, dan lainnya yang dikemas di dalam compact disc (CD) maupun file.

Belajar menurut konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pngertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Menurut Teori konstruktivistikme Jean Piaget (Dahar, 1989: 159) dalam Selvia Arvia Triantina (2012: <http://triantinas.blogspot.com>) menjelaskan bahwa :

Bahwa penekanan teori kontruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan.

Perspektif konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting.

M. David Merrill (1983) dalam Sri Ariyatun (2014: <http://sriariyatun.blogspot.com>) mengklasifikasikan belajar menjadi dua dimensi:

1. Konten/ isi, yang terdiri dari fakta-fakta, konsep, prosedur, dan prinsip-prinsip. Konten berkisar dari fakta-fakta, yang merupakan bentuk yang paling

dasar konten, prinsip-prinsip. Ini adalah informasi yang aktual untuk dipelajari. Empat jenis konten dalam teori tampilan komponen:

- a. Fakta, secara logis terkait potongan informasi. Beberapa contoh adalah nama, tanggal, dan peristiwa.
 - b. Konsep - simbol, peristiwa, dan benda-benda yang memiliki karakteristik dan ditunjukkan oleh nama yang sama. Konsep membuat sebagian besar bahasa dan pemahaman mereka merupakan bagian integral komunikasi.
 - c. Prosedur - satu set langkah memerintahkan, sequencing untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan.
 - d. Prinsip - bekerja melalui baik dan-efek penyebab atau hubungan. Mereka menjelaskan atau memprediksi mengapa sesuatu terjadi dengan cara tertentu.
2. Kinerja, terdiri dari mengingat, menggunakan, dan generalisasi. Kinerja diklasifikasikan dengan mengingat sebagai bentuk yang paling sederhana kinerja, untuk menemukan (yang umum) yang paling maju. Kinerja adalah cara di mana pelajar menerapkan *konten*. Ketiga jenis kinerja adalah:
- a. Mengingat : pelajar diperlukan untuk mencari dan mengambilnya dari memori item tertentu dari informasi, atau memori dan mengingat informasi konten.
 - b. Menggunakan/aplikasi : pelajar langsung menerapkan informasi untuk kasus tertentu, atau di mana siswa dipanggil untuk menunjukkan beberapa penggunaan praktis untuk konten.
 - c. Menemukan/menggeneralisasikan : pelajar menggunakan informasi untuk memperoleh abstraksi baru (konsep, prinsip, dll), atau di mana siswa menggunakan informasi yang induktif untuk menghasilkan sebuah abstraksi baru, konsep, atau prinsip. Dengan membentuk matriks menggunakan dua dimensi isi dan kinerja, instruktur menentukan elemen-elemen pada matriks adalah tujuan untuk pelajar :

Tabel 1.
Matrik sederhana Konten Belajar Merrill

	Fakta	Konsep	Prosedur	Prinsip
Mengingat	√	√	√	√
Menggunakan	√	√	√	√
Temuan	√	√	√	√

Sumber : Matrik Sederhana Merrill (1983)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa konten atau isi belajar harus memuat dimensi-dimensi dan konten tersebut.

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia (1997) dalam Veby Diani (2012: <http://dianiveby.blogspot.com>) Pebelajar/Pembelajar adalah orang yang melakukan pembelajaran. Sedangkan Menurut Andrean Perdana (2014: <http://www.Andreanperdana.com>) Pembelajar adalah orang yang belajar.

Menurut Sudarwan Danim (2013: 1) Peserta didik adalah merupakan sumberdaya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Tidak ada peserta didik,

tidak ada guru. Peserta didik bisa belajar tanpa guru, sebaliknya guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik.

Sebutan peserta didik itu menggantikan sebutan siswa atau murid atau pelajar. Kata peserta didik sudah dilegitimasi di dalam perundang-undangan pendidikan kita. Istilah pelajar secara umum atau untuk siapa saja yang belajar, dalam teknologi pembelajaran dikenal dengan pembelajar atau pebelajar. Dalam tesis ini peneliti menggunakan istilah pebelajar sebagai istilah yang sering digunakan dalam program studi teknologi pembelajaran.

Menurut I Wayan Badrika (2006: 1) Sejarah adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Secara bahasa, istilah “sejarah” berasal dari bahasa Arab “*syajaratun*” berarti “pohon”. Istilah sejarah juga dapat ditemukan di beberapa bahasa berbeda, seperti: *history* (Inggris) berarti masa lampau umat manusia, *historia* (Yunani) berarti orang pandai, *geschiedenis* (Belanda) berarti terjadi, dan *geschichte* (Jerman) berarti sesuatu yang telah terjadi. Tampak bahwa, semua kata itu mengisyaratkan bahwa sejarah berkaitan dengan sesuatu yang telah terjadi di masa lampau dalam kehidupan manusia.

Menurut Heri Susanto (2014:29) melalui narasi sejarah peserta didik (pebelajar) dapat diajak untuk memahami bagaimana kegigihan, patriotisme, kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan sikap nasionalisme. Mempelajari sejarah berarti membangkitkan kembali memori masa lalu yang akan mempengaruhi bagaimana kita memandang dunia pada masa kini dan masa yang akan datang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan jenis penelitian pengembangan produk, pendekatan kualitatif naturalistik.

Metode penelitian deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best, 1982 : 119 dalam Rizwan Anas, 2012: <http://ridwanaz.com>)

Prosedur pengembangan pembelajaran menurut Dick and Carey dalam Punaji (2013: 230) sebagai berikut ini :

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan
2. Analisis Pembelajaran
3. Analisis pembelajar dan konteks
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan instrumen
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran
7. Mengembangkan dan Memilih bahan Pembelajaran
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif
9. Melakukan Revisi
10. Evaluasi Sumatif
11. Pengembangan Media Pembelajaran
12. Produksi Paket Multimedia

Menurut Borg dan Gall (1983) dalam Punaji (2013:237) langkah-langkah untuk pengembangan produk adalah :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi Produk
6. Ujicoba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan implementasi (peneliti tidak melewati langkah ini, karena membatasi penelitian hingga menghasilkan produk akhir)

Tekhnik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan analisis data dengan analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan dan pengembangan sebuah produk inovasi media pembelajaran sejarah pada peserta didik sekolah menengah atas tentu harus memiliki kiat-kiat tertentu agar tepat produk, tepat sasaran, dan tepat tujuan. Kiat-kiat dalam upaya menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti sebagai perancang atau desainer dengan kiat-kiat berupa “siasat atau strategi metode dramatisasi” dalam menggugah perasaan dan penghayatan untuk tumbuh kembangnya sikap kepahlawanan sebagai berikut :

a. Siasat/strategi mendesain metode dramatisasi

Penelitian ini menghasilkan sebuah metode pembelajaran khusus untuk internalisasi nilai kepahlawanan yaitu metode dramatisasi melalui audio visual. Metode dramatisasi ini yang merupakan sebuah cara/metode pembelajaran yang mencoba melakukan siasat-siasat yang sekaligus sebagai temuan penelitian sebagai berikut :

- 1) mendramatisir sebuah media berupa audio (suara) dan visual (gambar/film) yang disusun/ditata oleh peneliti sehingga terdapat narasi atau cerita kepahlawanan dan pengkhianat bangsa
- 2) menempatkan evaluasi/latihan pada media yang dibuat yang bermaksud untuk mengingat dan salah satu upaya menginternalisasikan nilai kepahlawanan yang mulia bagi pebelajar untuk diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Di dalam narasi tersebut selain slide-slide berupa gambar juga ada diantara media audio visual tersebut yang dimasukan potongan film pahlawan.
- 4) Gambar dan film yang ditayangkan juga harus menarik dan benar-benar gambar dan film tentang pahlawan tersebut saat berjuang dan terkorban sehingga saat menyaksikan bisa benar-benar menghayati.
- 5) Peneliti mencoba mencari beberapa sampel pahlawan yang perjuangan dan pengorbanannya begitu menyayat hati atau menyedihkan demi bangsa ini sehingga yang menyaksikan bisa benar-benar tergugah emosi dan perasaannya. Seperti Kisah Kepahlawanan dimaksud diantaranya :

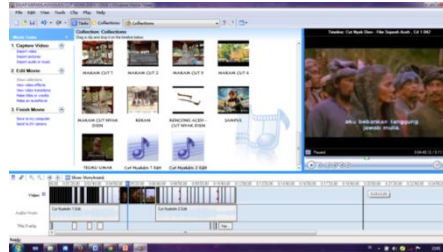
a) Cut Nyak Dien yang pantang menyerah walaupun saat berjuang ditinggal oleh keluarga dan suami yang gugur terlebih dulu. Berkorban dalam kondisi lapar, rabun, dan sakit mendera dengan usia yang tidak muda lagi dan apalagi seorang wanita masih juga maju dan menyerang para penjajah. Akhirnya ditangkap, diasingkan dan wafat dalam pengasingan oleh Belanda. b) Pangeran Diponegoro yang berjuang demi negeri dan rakyat yang diperlakukan semena-mena oleh Belanda. Berjuang dengan usaha yang gigih sehingga mengakibatkan Belanda kewalahan untuk mengalahkan hingga mengeluarkan biaya yang sangat besar. c) Komodor Yos Sudarso berjuang merebut kembali wilayah negeri ini dengan berkorban jiwa dan raga, bahkan demi menyelamatkan teman. d) Jenderal Sudirman yang rajin sekolah dan mengikuti ekstrakurikuler serta terbiasa berorganisasi dan dianggap berprestasi di masa muda. Di masa mudanya sudah diangkat menjadi Jenderal besar, namun bersungguh-sungguh berjuang demi bangsa walaupun dalam kondisi sakit dan harus ditandu. Selain harta juga berkorban hingga nyawa. e) Jenderal Ahmad Yani yang berkorban demi menyelamatkan bangsa dari ideologi komunis, hingga akhirnya ditembak oleh Gerakan 30 September 1965 di depan keluarganya. f) Pahlawan-pahlawan yang menjadi korban peristiwa Mandor seperti salah satunya ialah Gusti Muhammad Taufik Aqqamuddin merupakan raja Mempawah yang bijaksana dan bekerjasama dengan raja-raja kerajaan lain di Kalimantan Barat untuk melawan Jepang, namun terlebih dulu menjadi korban kekejaman Jepang. g) Musso adalah tokoh komunis yang ingin memproklamasikan Republik Soviet Indonesia, dan h) Letkol Untung yang menjadi komandan G 30 S / PKI dalam upaya menculik para jenderal. Selain tokoh para pahlawan juga diceritakan tokoh pengkhianat bangsa agar pebelajar dapat mengidentifikasi dan membedakan pahlawan dengan pengkhianat bangsa, sehingga dapat mencontoh atau meniru sikap kepahlawanan dan menjauhi sikap pengkhianat.

- 6) Menyertakan suara latar berupa narasi dan musik pengiring yang sesuai dengan kisah pahlawan.
- 7) Selain narasi tentang kisah pahlawan, pada slide atau film juga terdapat pembukaan, renungan, dan ajakan untuk menjadikan nilai kepahlawanan yang mulia menjadi teladan bagi pebelajar.

b. Cara mendesain Produk Awal

Media Audio Visual yang peneliti desain adalah dengan menggunakan modifikasi tiga program yaitu *coreldraw*, *windows movie maker* dan *microsoft power point*. Kisah kepahlawanan para pahlawan terlebih dulu dicari gambar-gambar atau film-film peristiwa yang dilakukan oleh pahlawan dimaksud baik dokumenter ataupun film yang diperankan oleh tokoh atau artis tertentu namun sesuai fakta sejarah. Cara mendesain produk berupa media sebagai sumber belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Menggabungkan gambar dan film kepahlawanan dengan menggunakan *windows movie maker*.



Gambar 1.

Cara membuat narasi gambar dan film kepahlawanan dengan menggunakan *windows movie maker*.

Sesuai gambar di atas terlihat program *windows movie maker* untuk membuat narasi tayangan *slide* dan film kepahlawanan. Sebagai contoh untuk memasukan file gambar pada komputer atau laptop dengan menekan tombol *import picture* pada *capture video*, sedangkan jika ingin memasukan film yaitu dengan menekan *import video*, rekaman pada *import audio or music*, dan seterusnya.

- 2) Memasukan Suara Latar berupa suara peneliti sendiri dan musik pengiring yang sesuai dengan adegan.

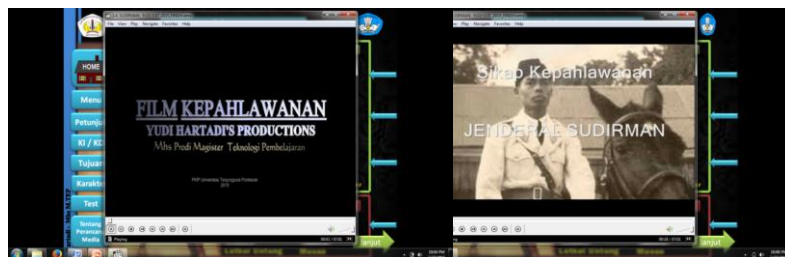
Cara memilih adegan-adegan film (media audio visual) yang dapat membangun konsep kepahlawanan dan pengkhianat yaitu menyatukan antara audio dan visual. Audio untuk suara latar film adalah suara asli peneliti yang kebetulan cocok untuk menyampaikan narasi kepahlawanan. Suara peneliti direkam melalui rekaman yang dianggap kualitasnya baik sehingga jelas didengarkan yaitu di studio rekaman. Sedangkan untuk visual, peneliti melakukan *download* di internet maupun memotret gambar di lokasi (contohnya makam juang mandor), dan film dokumenter maupun film yang diperankan melalui *you tube* maupun CD (compact disc) film kepahlawanan.



Gambar 2.

Tombol-tombol film yang dimasukan ke dalam media *microsoft power point*.

Peneliti mencoba mendesain program *microsoft power point* dengan sistem *hyperlink*, dimana dengan cara membuat tombol gambar-gambar pahlawan yang kemudian di *hyperlink* agar dapat membuka film dengan mudah.



Gambar 3

Pembuka film dengan *coreldraw*, film dengan *windows movie maker* yang dibuka setelah menekan salah satu gambar pahlawan pada slide *microsoft power point*

Pada gambar tersebut terlihat bahwa ketika salah satu tombol gambar pahlawan ditekan, kemudian menekan pula tombol *yes* maka akan muncul pendahuluan, kemudian barulah akan tampil potongan *slideshow* dan film kepahlawanan. Kemudian akan tampil gambar dan film kepahlawanan. Terlihat pada gambar di atas adalah salah satu film tentang Jenderal Sudirman beserta narasi berupa cerita sejarah, pengorbanan, dan perjuangan serta ajakan melalui suara peneliti. Selain itu terdapat latihan internalisasi nilai kepahlawanan berupa kuis seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.

Kuis Pembelajaran sebagai latihan internalisasi nilai kepahlawanan dalam metode dramatisasi melalui media audio visual

Pembelajaran sejarah dimaksud dalam penelitian ini lebih mengutamakan pembelajaran dalam upaya internalisasi nilai-nilai kepahlawanan pada diri pebelajar. Hasil belajarnya berupa kinerja dan berwujud sikap (afektif) pebelajar. Sikap dimaksud adalah sikap yang mencerminkan perilaku kepahlawanan. Sebagai salah satu upaya internalisasi nilai kepahlawanan maka media ini dibuat dengan sampel enam pahlawan dan dua yang dianggap pengkhianat pada satu media sehingga pebelajar dapat membandingkan sikap kepahlawanan tersebut.

Skenario dilakukan dengan menentukan isi komponen-komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen-komponen desain pembelajaran terdiri dari : 1) tujuan dan sub tujuan pembelajaran yang berisi gambaran mengenai tujuan akhir proses pembelajaran, 2) tugas belajar yang menggambarkan preskripsi yang harus dilakukan berupa agar lakukan , 3)

perolehan belajar yaitu segala sesuatu yang dihasilkan dalam peristiwa belajar, yang dalam hal ini berupa afektif (sikap) kepahlawanan. Komponen-komponen tersebut digambarkan dalam matrik komponen-komponen pembelajaran (paradigma instruction) desain pembelajaran yang terdiri dari 1) Matrik komponen-komponen Pembelajaran (Paradigma Instruction), Preskripsi Belajar, Level dan konten Belajar, *story board*, dan *flow chart*.

Berdasarkan pengakuan pebelajar bahwa perasaan dan ekspresi terharu, iba, sedih, simpati, menyayat hati, namun tetap tegar, lebih terungkap melalui metode dramatisasi dan melalui media audio visual ini karena melalui film-film yang didramatisir tersebut menggugah perasaan dan mereka berkeinginan meniru atau melanjutkan teladan yang dicontohkan oleh para pahlawan bangsa sesuai dengan kondisi pada masa sekarang. Ungkapan perasaan ini juga diwujudkan oleh para pebelajar dengan menjadi pebelajar dan anak yang baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat. Wujud lainnya berupa karya-karya pebelajar seperti tulisan dan puisi tentang pahlawan. Selain itu jika telah bekerja menurut pebelajar bahwa profesi mereka nanti dapat dijadikan sebagai wadah berjuang membangun masyarakat yang sehat, pintar, dan berakhlak mulia.

Hasil penelitian tersebut ketika dibahas dan dihubungkan dengan teori-teori yang sesuai terlihat bahwa metode dramatisasi melalui media audio visual adalah metode inovasi tersendiri dalam pembelajaran sejarah yang dapat digunakan secara bersama-sama maupun mandiri oleh pebelajar karena telah diproduksi dalam bentuk *compact disc (CD)*.



Gambar 5.

Produk akhir sumber belajar berupa metode dramatisasi melalui media audio visual yang telah di *CD* kan.

Cara medesain produk sesuai dengan kawasan-kawasan dalam teknologi pembelajaran yang salah satunya adalah pengembangan yaitu dengan audio visual. Skenario yang dibuat sebagaimana pendapat Meriil yang mengklasifikasikan belajar menjadi dua dimensi: (1) konten/ isi, yang terdiri dari fakta, konsep, prosedur, dan prinsip, (2) kinerja. Ketiga jenis kinerja adalah (a) mengingat, (b) menggunakan/aplikasi, (c) menemukan/menggeneralisasikan.

Pemaparan skenario yang memenuhi kriteria sebagaimana dimensi-dimensi yang disampaikan oleh Meriil beserta komponen-komponennya. Sesuai dengan pembelajaran sejarah yang harus menyampaikan fakta-fakta yang ada sesuai dengan konsep-konsep yang telah dirancang dan harus memenuhi prosedur, baik dari segi materi/kurikulum, evaluasi, media pembelajaran yang layak, dan sebagainya. Begitu juga prinsip, dimana pebelajar menginternalisasikan nilai-nilai kepahlawanan pada diri mereka, harus menghayati, tergugah hatinya, diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan berkarya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara umum dapatlah dibuat simpulan bahwa nilai kepahlawanan pebelajar SMA Negeri 1 Mempawah Hilir lebih terinternalisasi dengan metode dramatisasi melalui media audio visual dalam pembelajaran sejarah dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, di rumah, dan masyarakat, serta dapat memotivasi dalam berkarya dengan semangat kepahlawanan tersebut seperti berupa tulisan dan puisi-puisi. Sedangkan secara khusus, upaya menginternalisasi nilai kepahlawanan tersebut dengan (1) Kiat-kiat metode dramatisasi seperti: (a) Siasat/strategi mendesain metode dramatisasi, seperti slide-slide berupa gambar dan film kepahlawanan. (b) Desain Awal Produk, digunakan pebelajar adalah produk yang sudah direvisi (c) Produk hasil desain peneliti divalidasi oleh ahli media dan ahli media dan ahli konten. (2) Memilih adegan-adegan film (media audio visual) yang dapat membangun konsep kepahlawanan dan pengkhianat yaitu dengan menghubungkan metode dramatisasi yang menampilkan film-film dengan mencoba mengintegrasikan bagian dari 18 karakter bangsa yang berhubungan dengan karakter kepahlawanan dan karakter kepahlawanan yang muncul di lapangan. (3) Membuat skenario pembelajaran sejarah menggunakan metode dramatisasi untuk internalisasi nilai kepahlawanan melalui media audio visual. (4) Ungkapan perasaan pebelajar dapat tergugah untuk meniru atau melanjutkan teladan yang dicontohkan oleh para pahlawan bangsa sesuai dengan kondisi pada masa sekarang.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mencoba untuk memberikan saran-saran, yaitu : (1) agar para pendidik dalam upaya penanaman nilai-nilai kepahlawanan kepada para pebelajar di sekolah terutama sekolah menengah atas, gunakanlah metode atau media khusus seperti metode dramatisasi dengan media audio visual ini, dan (2) perlu adanya kerjasama dari pemerintah dalam upaya mempatenkan atau bekerja sama dalam mendifusikan metode atau media pembelajaran yang inovatif agar berguna di bidang pendidikan terutama untuk para pebelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, Ridwan.2012. *Pengertian Penelitian Deskriptif* –; tersedia: <http://ridwanaz.com/umum/bahasa/pengertian-penelitian-deskriptif>, diakses 25 Oktober 2014, pukul 17.05 Wib.
- Ariyatun, Sri.2012. *Desain Pembelajaran Berbasis CDT Merrill*; tersedia: <http://sriariyatun.blogspot.com>, diakses 19 Januari 2015, pukul 22.15 Wib.
- Badrika, I Wayan.2006. *Sejarah.untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga
- Danim, Sudarwan.2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Diani, Veby.2012. *Pembelajaran, Pengajaran, Pemelajar, dan Pembelajaran*; tersedia: <http://dianiveby.blogspot.com/2012/06/pembelajaran-pengajar-pemelajar-dan.html>, diakses 25 Oktober 2014, pukul 22.04 Wib.

- Gagne, Robert M.1990. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan pembelajaran
- Gagne, Robert M.2001.*Principles of Instructional Design*. Philadelphia San Diego: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers
- Perdana, Andrean.2013. *Pengertian Belajar, Mengajar, Pembelajaran, Pembelajaran*; tersedia : [http://www. andreanperdana.com /2013/03/ pengertian-belajar-mengajar-pembelajar.html](http://www.andreanperdana.com/2013/03/pengertian-belajar-mengajar-pembelajar.html), diakses 25 Oktober 2014, pukul 09.55 Wib.
- Setyosari, Punaji.2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Heri.2014.*Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Triantina, Selvia Arvia.2012.*Teori Belajar Konstruktivisme*, tersedia: [http:// riantinas.blogspot.com /2012/06/ teori- belajar- konstruktivisme. html](http://riantinas.blogspot.com/2012/06/teori-belajar-konstruktivisme.html), diakses 15 Oktoberber 2014, pukul 09.20 Wib.